Propositions de jeux et d'activités concernant
la découverte des lettres, le maniement des syllabes et l'écriture de mots,
avec du matériel collectif construit en classe et réutilisable

Pour tous les fichiers

Les fichiers sont à imprimer le nombre de fois indiqué, si possible sur des feuilles assez épaisses (120 g), puis les feuilles sont à plastifier avec une machine. Pour ceux qui plastifient manuellement avec des rouleaux type « Velleda », ou qui utilisent des feuilles de 80 g, il est préférable de coller les feuilles sur du carton léger ou du bristol avant de les plastifier.

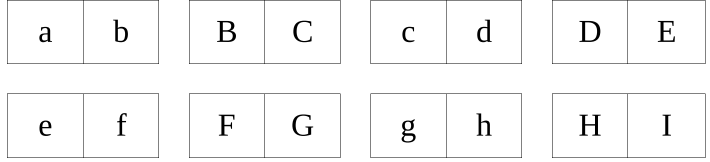
Fichier « Domino Alphabet »

Pour jouer aux dominos, avec vingt-six dominos et non vingt-huit, mais le principe reste le même : poser à tour de rôle les dominos qui conviennent, à gauche ou à droite du premier domino posé ou de la chaîne formée.

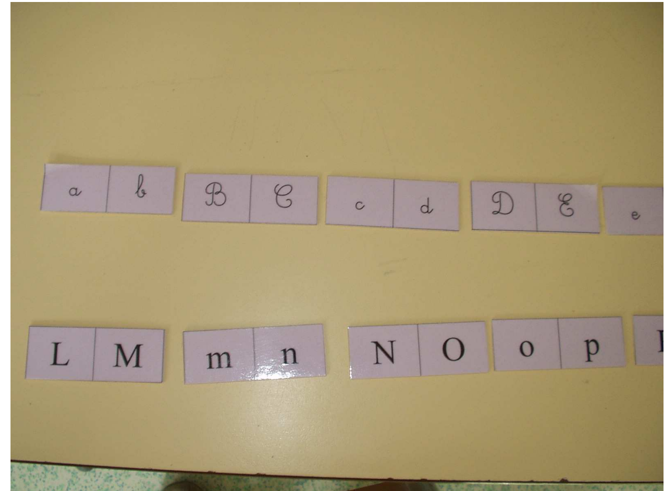
Il n'y a plus huit fois le même nombre, de 0 à 6, mais deux fois la même lettre, une fois en script minuscule et une fois en script majuscule, ou une fois en cursive minuscule et une fois en cursive majuscule.

Le fichier est à imprimer une fois, si possible sur deux feuilles de couleur différente (une pour les lettres en script et une pour les lettres en cursive).

Après plastification, il faut ensuite massicoter ligne par ligne et deux cases par deux cases, pour obtenir deux jeux de vingt-six dominos, un en script et l'autre en cursive :



Pour les élèves en difficulté, il est possible de ne prendre pour chaque série que les lettres minuscules (ou que les lettres majuscules), et d'utiliser les treize dominos pour reconstituer l'ordre alphabétique.



Fichiers « Lettres minuscules en script », « Lettres minuscules en cursives » et « Lettres majuscules en script », « lettres majuscules en cursive »

Ces lettres sont utilisées principalement en relation avec les fichiers « Écrire les noms » et « Loto », et leur taille correspond à la taille des cases de ces deux jeux. Je les utilise aussi préalablement pour des activités de reconnaissance, de discrimination, de tri, de mise en correspondance… En voici des exemples :

- Un élève doit trier tous les « a », un autre tous les « b »… d'une même graphie.
- Une lettre est tirée au hasard et chacun des joueurs doit trouver le plus rapidement possible la même lettre (graphie identique ou non). Le gagnant est le plus rapide.
- Je donne le nom d'une lettre et chacun des élèves cherche cette lettre parmi toutes les lettres d'un même fichier étalées sur la table. Celui qui gagne est celui qui a trouvé le plus d'exemplaires de la lettre.
- J'écris le prénom d'un élève avec une graphie et l'élève doit l'écrire avec une ou deux autres graphies (les lettres majuscules en cursive ne sont pas utilisables).
- Chaque élève doit mettre en relation les quatre graphies d'une lettre donnée, le plus vite possible. Le gagnant est le plus rapide. Pour équilibrer les chances, donner des lettres plus « faciles » à identifier sous leurs quatre graphies (O par exemple) aux élèves les moins avancés.
- Les élèves ont devant eux les lettres d'un des quatre fichiers. Je donne le nom d'une lettre et le gagnant est celui qui a trouvé dans ses lettres celle que j'ai nommée. Ils changent de place régulièrement pour se trouver confrontés aux quatre graphies.

Les deux pages de chacun des quatre fichiers sont à imprimer une ou plusieurs fois, en fonction des besoins, mais si possible sur des couleurs différentes en fonction de la graphie, cela facilite le rangement.

Fichier « Écrire les noms »

Pour la correspondance graphème / phonème et le renforcement du lexique étudié, avant de travailler sur les cahiers avec des mots croisés dans lesquels les définitions sont remplacées par des images.

Les élèves doivent identifier l'objet (ou l'animal, ou la plante, ou tout ce que vous voulez) représenté sur la photo collée dans le cadre prévu à cet effet, et écrire son nom en utilisant les lettres des fichiers « Lettres majuscules en script », « Lettres minuscules en cursive » et « Lettres minuscules en script » (une par case, comme pour des mots croisés). Les lettres fournies aux élèves peuvent être en cursive minuscule, script minuscule ou script majuscule, en fonction de leurs capacités et de vos objectifs. Les lettres du fichier « Lettres majuscules en cursive » ne sont pas utilisables pour ce jeu.
Les catalogues, les revues et les magazines fournissent gratuitement une grande variété de très belles photos, il faut juste penser à les récupérer auprès de votre entourage et prendre la peine de les découper puis de classer et d'archiver les photos.



J'utilise les photos correspondant au lexique déjà étudié par l'élève concerné et je répartis les cartes en trois niveaux de difficultés : syllabes simples, avec une structure Consonne Voyelle (dame, lavabo, domino, banane…), présence de syllabes du type (C)VC ou de groupes consonantiques (cartable, arbre…), présence de digrammes (vache, mouton, lapin…).

Le fichier est à imprimer autant de fois que nécessaire, sur feuille blanche, en modifiant en fonction de ses besoins le genre (un / une) et le nombre de cases. Chaque feuille est à plastifier (après avoir collé les photos) et à massicoter en trois parties.

Fichier « Loto Alphabet »

C'est un jeu de loto identique au jeu de loto classique utilisant les grilles de nombres. Les jetons sont les lettres des fichiers « Lettres majuscules en script », « Lettres majuscules en cursive », « Lettres minuscules en cursive » et « Lettres minuscules en script ».

Le fichier est à imprimer une seule fois, sur des feuilles d'une même couleur. Chaque feuille contient trois grilles différentes, il convient donc de massicoter chaque feuille en trois parties après la plastification. Sur les douze pages, trois concernent chacune des quatre graphies. Il y a donc au final neuf grilles pour chaque graphie, soit trente-six grilles en tout.
Selon le niveau de chaque élève, on peut faire jouer les élèves avec une ou plusieurs grilles de même graphie ou de graphies différentes (les plus avancés prenant alors les grilles de majuscules en cursive).
De même, en fonction du niveau de l'élève meneur de jeu qui donne aux autres joueurs le nom de la lettre que ceux-ci doivent trouver avant leurs camarades, il est possible d'utiliser les lettres de l'un ou l'autre des quatre fichiers.



Fichiers « Plateaux quatre alphabets mémory kim » et « Plateau alphabet vierge »

Le premier fichier sert pour trois jeux différents, dont deux utilisent le même support.



1) Pour le mémory ou pour le jeu de Kim, le fichier est à imprimer en un exemplaire, sur des feuilles de même couleur. Après plastification, il faut massicoter chaque feuille pour obtenir au final quatre séries de vingt-six lettres, chacune dans une graphie différente. Il est préférable d'utiliser un support assez épais, la manipulation des cartes est plus aisée.

Pour le jeu de Kim, on fait varier le nombre de cartes en fonction des compétences des joueurs, on peut utiliser des lettres d'une seule graphie ou on peut mélanger les graphies. Dans ce jeu, on fait observer aux élèves les cartes placées sur la table pour qu'ils les mémorisent, puis après avoir demandé aux élèves de « se cacher les

yeux », on ôte, on ajoute ou on déplace une carte. On demande alors quelle est la lettre qui a disparu, qui a été ajoutée ou qui a été déplacée. L'élève qui trouve devient meneur de jeu.

Pour le mémory, il est difficile de jouer d'emblée avec deux fois vingt-six lettres, il est préférable de commencer avec deux séries de huit à quinze cartes. Les élèves doivent nommer les lettres à chaque fois qu'ils les retournent. On peut choisir de faire apparier les deux lettres en majuscule, la script et la cursive, ou les deux lettres en minuscule, la script et la cursive, ou les deux lettres en script, la minuscule et la majuscule, ou les deux lettres en cursive, la minuscule et la majuscule, voire une majuscule script avec une minuscule cursive… On peut aussi complexifier le jeu en utilisant trois ou quatre séries de six à dix cartes. Il faudra alors non pas trouver les paires mais les triplettes ou les « quadruplettes ».

2) Pour le jeu des plateaux, il est à imprimer en deux exemplaires, sur des feuilles de quatre couleurs différentes, une par graphie. Après plastification, il faut massicoter à chaque fois une des deux feuilles identiques pour obtenir une série de vingt-six lettres, et garder l'autre telle quelle. On obtient ainsi quatre plateaux de jeu et quatre séries de cartes. Il est préférable que les plateaux soient cartonnés pour qu'ils aient une certaine épaisseur; cela n'est pas utile pour les cartes.



Dans un premier temps, on travaille en discrimination visuelle : on remet à un élève une série de cartes et le plateau de la même couleur et on lui demande de poser chaque carte sur son emplacement. Quatre élèves peuvent jouer en même temps, le gagnant étant celui qui a fini le premier. Ensuite, on peut mettre en relation les différentes graphies en demandant aux élèves de placer les cartes d'une graphie, donc d'une couleur, sur un plateau d'une autre graphie, donc d'une autre couleur. Les combinaisons sont multiples.

Le fichier « Plateau alphabet vierge » est à imprimer en un exemplaire, sur une feuille d'une cinquième couleur ou sur une feuille blanche. On ne massicote pas la feuille, le plateau est utilisé pour remettre en ordre les vingt-six lettres d'une des quatre graphies.

Fichiers « Syllabes en script minuscule », « Syllabes en script majuscule » et « Syllabes en cursive minuscule »

Les trois fichiers sont à imprimer en un exemplaire sur des feuilles de couleurs différentes, cela facilite le tri et le rangement, et les feuilles sont à plastifier puis à massicoter en petits carrés.
Je les utilise pour faire comprendre le principe de reconstitution de mots à partir de syllabes, notamment pour les élèves qui ont tendance à ne pas noter les voyelles. Comme cela s'adresse à des débutants, pour qu'ils comprennent le principe, je n'ai pas fait figurer les lettres dont la valeur change en fonction des lettres qui suivent ou qui précèdent (c, g, s, x...), ni les lettres rares (w, k...) et je n'ai pas mis tous les digrammes (ch, an, eu, in...).

Les mots à reconstituer sont ceux du lexique connu, de structure CVCV (sa / von, pou / le) ou CVCVCV (to / ma / te, voi / tu / re). On peut utiliser indifféremment les trois graphies.

J'utilise aussi ces syllabes dans des exercices de tris et de classements pour les élèves en difficulté dans ce domaine, ceux qui retournent par exemple la syllabe « pu » pour en faire « nd » : je demande aux élèves de mettre ensemble tous les « T » (ta, te, ti, to, tu, té...), tous les « F » (fu, fou, foi, fe...)... puis de les ranger comme dans un tableau à double entrée.

Fichier « Tableau de syllabes »

Ce fichier est à imprimer en autant d'exemplaires que d'enfants qui travailleront en même temps. La couleur a peu d'importance.
Chaque élève a une feuille devant lui, il observe le tableau des syllabes, écoute la syllabe que je prononce, la cherche et la montre. Le premier gagne un point et on recommence. Pour ne pas pénaliser les plus lents, quand j'ai un groupe hétérogène, je demande aux élèves d'attendre pour montrer la syllabe que j'en donne le signal, et tous ceux qui ont trouvé marquent un point.

Si j'utilise de nombreux outils pour reconnaître, trier, manipuler... les lettres, cela ne veut pas dire que je ne travaille pas le geste graphique, au contraire, mais je tiens à dissocier la découverte des lettres de celle de leur écriture. Tant que le geste graphique n'est pas suffisamment maîtrisé, je préfère utiliser les étiquettes ou les gommettes « alphabet » pour éviter que les élèves prennent de mauvaises habitudes en écrivant prématurément.
Quand j'apprends aux élèves ne possédant pas l'alphabet latin à former une lettre, je travaille comme au CP, en montrant le point de départ, le sens, les arrêts, bref l'enchaînement des gestes. On « dessine » la lettre tous ensemble, en regardant un grand modèle et en suivant mes gestes (je forme les lettres en miroir évidemment). On travaille avec tout le bras, en l'air, au tableau, sur de grandes bandes, puis sur de grosses lignes avant de diminuer progressivement l'amplitude du geste et d'arriver plus ou moins rapidement selon les compétences des élèves aux lignes « normales » du cahier. On travaille en parallèle les liaisons des lettres entre elles au sein des mots, pour apprendre à copier rapidement en cursive.